

Estrategias artísticas aplicadas a las TIC que contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales
de los estudiantes de grado séptimo en el Colegio Distrital República Dominicana

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá D. C.

María Stella Cardozo Rodríguez

2018

Copyright © 2018 por María Stella Cardozo Rodríguez. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A mi mascota Kira por su apoyo incondicional.

María Stella Cardozo

A las comunidades educativas que han participado activamente.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por su infinita bondad y sabiduría, al permitirme espacios de sosiego cuando mis dolores me dificultaban desarrollar esta especialización.

A mi esposo e hijo, quienes me apoyaron incondicionalmente durante la especialización, a pesar de lo difícil que fue para ellos y para mí este proceso de mi vida.

A mi adorada Kira, que en todo momento estuvo conmigo en las noches de tutorías y de realización de los trabajos. Nunca te olvidaré.

Al profesor César y a los compañeros que, en varios momentos de derrota, me levantaron el ánimo y por su ayuda, guía y paciencia durante la construcción de esta propuesta.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores y al grupo de docentes de la Especialización en el Arte en los Procesos de Aprendizaje, quienes con sus enseñanzas nos ayudaron a seguir adelante y cumplir con esta meta.

Resumen

La presente propuesta aspira a disminuir el *bullying*, especialmente aquel relacionado con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en los estudiantes del Colegio Distrital República Dominicana de grado séptimo, al promover el buen uso de TIC a través de la geometrización de diseños artísticos mediante *software* de tareas y las redes sociales, para fomentar una mejor convivencia. Para ello, se realiza una exposición sobre la *geometrización* como la técnica del uso de figuras geométricas en la que se hacen composiciones artísticas donde se destaca la búsqueda de la perfección en la repetición de formas y se despierta la creatividad de cada ser. Es por esto que la propuesta pretende sensibilizar y modificar hábitos emocionales y conductuales de los estudiantes del Colegio Distrital República Dominicana de grado séptimo en sus relaciones interpersonales, tanto presenciales como virtuales, y de esta manera, mejorar el ambiente escolar y el trabajo en grupo.

Palabras claves: bullying, TIC, diseños artísticos, software

Abstract

The present proposal aims to reduce bullying, especially that related to Information and Communication Technologies (ICT) in students of the Dominican District School of the seventh grade, promoting the proper use of Information and Communication Technologies (ICT)) through the geometrization of artistic designs using as a tool: task software and social networks, which promote better coexistence. To do this, the exhibition on geometrization is carried out as

the technique of using geometric figures, making artistic compositions in which the search for perfection in the repetition of forms stands out, awakening the creativity of each being. That is why the proposal aims to sensitize and modify the emotional and behavioral habits of the students of the Dominican District School of seventh grade in their interpersonal relationships, both face-to-face and virtual, and in this way improve the school environment and group work.

Key words: bullying, TIC, artistic designs, software

Tabla de contenido

Capítulo 1. Problema	8
Capítulo 2. Marco referencial	11
Capítulo 3. Diseño metodológico	23
Capítulo 4. Propuesta	28
Capítulo 5. Conclusiones	39
Referencias.....	41

Capítulo 1.

Problema

No podemos negar que nuestros estudiantes se hallan inmersos en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y que, en algunos casos, son las únicas orientaciones con las que cuentan para su formación. Por otra parte, como en el caso de los estudiantes de grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, entre ellos también se observa maltrato, el cual genera diferentes problemáticas que afectan su convivencia y rendimiento, ocasiona una falta de interés hacia las actividades que se desarrollan en las aulas y crea un ambiente escolar hostil e inadecuado.

Por tal razón, tanto la institución educativa como los docentes deben tener en cuenta que la formación está sujeta al mismo ritmo de las TIC. Es necesario que los profesores estén dispuestos al cambio y que asuman el rol de mediadores entre los estudiantes y el buen uso de las nuevas tendencias de las TIC. Así mismo, en la medida en que los estudiantes se involucren y sean conscientes de la importancia del respeto a la individualidad y la diversidad de sus semejantes, van a desenvolverse mucho más positivamente ante los demás y harán uso adecuado de estas tecnologías.

En este sentido, el problema de la presente investigación parte de una pregunta: ¿cómo disminuir el *cyberbullying* a través de la implementación de la técnica artística de geometrización y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), entre los estudiantes del grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde? Para responder a este interrogante, este estudio se propuso como objetivo general *producir sentido*

estético en los espacios de participación, creatividad y comunicación, a través de la digitalización de los trabajos de geometrización. Sus objetivos específicos fueron:

- Desarrollar la creatividad a través de la creación de dibujos con la técnica de geometrización
- Generar espacios de participación, integración, artísticos y de comunicación para los estudiantes del grado séptimo
- Diseñar y ejecutar talleres lúdicos para el desarrollo de la digitalización de los dibujos en la clase de informática

Este proyecto se justifica dado que es incuestionable que la educación en Colombia ha tenido cambios relevantes, no solo desde la parte evaluativa, sino también en la forma que se experimenta el quehacer en el aula de clase. Así mismo, es difícil encontrar estudiantes con el deseo por adquirir conocimiento con perspectivas de nuevos saberes que los proyecten a ser ciudadanos del mundo.

Como ya se expuso, en los estudiantes del grado séptimo del Colegio República Dominicana, jornada tarde, localidad de Suba, son diferentes las problemáticas que afectan su convivencia y rendimiento. La falta de motivación que se genera y la presencia de un ambiente escolar inadecuado se reflejan, por ejemplo, en su baja participación en clase, en las actividades en el patio y en la presentación de sus trabajos elaborados en casa. Esto se ve reforzado con los pocos espacios otorgados en el cronograma para que los estudiantes puedan expresarse a través del arte.

A esta situación se le suma el poco interés de los padres en los espacios de convivencia con sus hijos, al no estimular actividades lúdicas como danzas, música, pintura o manualidades, que promueven su desarrollo cognitivo, socioafectivo y comunicativo, elementos fundamentales en la construcción del conocimiento. Además, el escaso apoyo efectivo y permanente de los padres

durante la jornada contraria, por diversos motivos, también forma parte de la desmotivación de los estudiantes de grado séptimo del Colegio República Dominicana.

La propuesta que aquí se plantea para enfrentar estas problemáticas pretende que, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, los padres interactúen en las actividades artísticas, con el fin de transformar su actitud y hacerles entender que ellos son parte activa de la formación íntegra de los estudiantes de grado séptimo del Colegio República Dominicana. Adicionalmente, se pretende demostrar que la implementación de las artes en todos los saberes desarrollaría el interés de los estudiantes hacia su propia formación. En este sentido, la propuesta se trazó los siguientes objetivos:

Objetivo general de la propuesta

Incentivar el uso adecuado de las TIC por medio de la implementación de técnicas de geometrización digitalizadas en *software* de tareas para reducir el *cyberbullying* entre los estudiantes de grado séptimo del colegio República Dominicana y su entorno

Objetivos específicos de la propuesta

- Realizar un diagnóstico que permita identificar el uso que le dan los estudiantes de grado séptimo a las redes sociales
- Diseñar dibujos a través de la geometrización y digitalizarlo para la aprensión de sus procesos de aprendizaje en la asignatura de informática
- Diseñar y ejecutar talleres lúdicos para uso adecuado de las redes sociales

Capítulo 2.

Marco referencial

En primera instancia, es preciso ofrecer información sobre el contexto de este estudio. En su fundación, el colegio República Dominicana recibió originalmente el nombre de Nueva Gaitana, como un homenaje a la Cacica Gaitana, al igual que el barrio donde se encuentra ubicado. En el año 2007, mediante resolución No. 900 de marzo 01 de 2007, su nombre cambia a Colegio República Dominicana IED, debido a que en la Secretaría de Educación Distrital (SED) cursa una solicitud del país República Dominicana para apadrinar a un colegio y este fue el elegido.

La institución abre su servicio a la comunidad en 1988; era de carácter rural y de difícil acceso. El enfoque pedagógico era conductivista y los programas diseñados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) eran de estricto cumplimiento. En su inicio, se ofrecieron los grados de básica primaria, en 1996 se abrió el grado preescolar y en 1997 empezó la secundaria con un grado sexto en cada jornada. Ya en el año 2000 se aprueba la básica y el 16 de febrero de 2004 se aprueba la media, con la Resolución No. 462 del 16 de febrero.

La institución participa en proyectos como Líderes Siglo XXI, patrocinado por Meals de Colombia, y recibe apoyo de entidades como la Universidad Externado de Colombia, Cafam, la Universidad Pedagógica Nacional, el SENA y la Universidad EAN con el proyecto de emprendedores. Actualmente, atiende una población de 3.200 niños y niñas de la localidad 11 de Suba, entre los cuales hay un grupo de niños sordos que, en el nivel de primaria, se ubican en un aula especial y, en secundaria son integrados al aula regular apoyados por intérpretes de lengua de señas (Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación de Bogotá, s. f.).

El colegio República Dominicana está ubicado en la localidad de Suba, una de las veinte localidades en que se está dividida Bogotá. Su nombre proviene de los vocablos *sua* (Sol) y *sia* (agua). En distintas veredas, sobre todo, en el sector de Rincón y en el extremo occidental de Suba, se refugió y se defendió la pureza chibcha, cuyos apellidos lo testimonian: Mususu, Cabiativas, Nivias, Yosapa, Caita, Neuque, entre otros.

Este pueblo sabanero se anexó a Bogotá mediante la ordenanza número 7 del 17 de diciembre de 1954 y, en concordancia con la Constitución de 1991 y los acuerdos reglamentarios 2 y 6 de 1992, se constituye la localidad dentro del proceso de descentralización del Distrito Capital. Actualmente, Suba es la localidad número 11 de la ciudad. Se encuentra ubicada al noroccidente de la ciudad y es la cuarta localidad más extensa de la capital, con 10.056 hectáreas, después de Sumapaz, Usme y Ciudad Bolívar, respectivamente. Su suelo urbano comprende 6.271 hectáreas de las cuales 559 son protegidas; el suelo rural comprende 3.785 hectáreas de las cuales 910 corresponden a suelo de protección rural. Limita al norte con el municipio de Chía; al sur con la localidad de Engativá; al oriente con la localidad de Usaquén y al occidente con el municipio de Cota (Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, s. f.).

En un segundo lugar, se hace necesario especificar el significado de algunos conceptos claves en el desarrollo de la investigación. De esta manera, se podrá comprender de mejor manera su relación con los propósitos del estudio y su contexto.

- *Arte*. Además de una disciplina o actividad, en un sentido más amplio del concepto, decimos que el talento o habilidad que se requiere para ejercerlo están siempre situados en un contexto literario, musical, visual o de puesta en escena. El arte involucra tanto a las personas que lo practican como a quienes lo observan; la experiencia que vivimos a

través de este puede ser de tipo intelectual, emocional, estético o bien una mezcla de todos ellos (ABCpedia, 2015).

- *Estudiante*. Se refiere al educando o alumno dentro del ámbito académico, que estudia como su ocupación principal (“Estudiante”, 2018).
- *Expresión artística*. Manifestación de un estado anímico por signos exteriores (mímica, palabra obra de arte) (Bejerano González, 2009).
- *Motivación*. Sistema complejo de procesos y mecanismos psicológicos que determinan la orientación dinámica de la actividad del hombre en relación con su medio. Conjunto de motivos que intervienen en un acto electivo, de carácter fisiológico e innato (hambre, sueño) o sociales, que se forman adquieren durante el proceso de socialización, en función de las relaciones interpersonales, los valores, las normas y las instituciones sociales (“Motivación”, 2003).
- *Metodología*. Conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una serie de objetivos en una investigación científica, una exposición o tareas que requieran habilidades o conocimientos específicos. También se puede definir como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo. Sin embargo, no se puede denominar metodología a cualquier procedimiento, pues es un concepto que resulta demasiado amplio, por lo que se prefiere el término *método* (“Metodología”, 2018).
- *Cyberbullying*. El *cyberbullying* o, en español, ciberacoso, es un tipo de acoso que se vale de medios informáticos para el hostigamiento de una persona. La palabra se del vocablo inglés *bullying*, que se refiere a acoso e intimidación, y el prefijo *cyber-*, que indica su relación con redes informáticas (Significados.com, 2017).

- *TIC*. Abreviatura para referirse a las tecnologías de la información y la comunicación.

Las TIC son un conjunto de tecnologías desarrolladas para una información y comunicación más eficiente (Significados.com, 2016).

En cuanto al marco teórico de la investigación, es relevante exponer que, históricamente, la humanidad ha mostrado que la *estética* es vital dentro del desarrollo del hombre. Este término designa la “filosofía de lo bello”, según Platón, comparando la estética idealista. Este filósofo no estuvo lejos de las artes plásticas y la música, pero es Aristóteles, discípulo de Platón, quien concibe la estética como las emociones provocadas por la expresión artística.

Sin embargo, es importante definir que lo bueno implica una mirada moral, ya que no tiene un determinado concepto en relación con el arte, pues se evalúa desde la mirada de quien la percibe. Así mismo, Descartes y Bolleau en el clasicismo francés, a pesar de la comparación de la estética con definiciones de calidad y distinción, siguen las pautas de Aristóteles y se afianzan más en el término de la belleza relativa y experimental desde la manifestación esencial del hombre.

La posibilidad de los seres humanos de tener contacto con experiencias relacionadas con el arte (el dibujo, la música, el teatro, entre otras) tiene un papel crucial, ya que abren la mente a otros campos de conocimiento. Diferenciar entre la estética y el arte es importante, a pesar de que una conlleva la otra.

Según Herbert Read (1943/1986), la música es arte, al igual que la danza, pero también se han considerado arte tareas como la cocina, la pesca, entre otras. Sin embargo, al hablar de arte, nos referimos a algo que ha sido creado y que, en la mayoría de los casos, tiene como propósito ser mostrado para obtener una apreciación y comprensión. Desde esta perspectiva, no se puede olvidar su trascendencia cultural. Ejemplo de ello son las culturas indígenas, muchas de las cuales suelen marcar sus cuerpos como si fuesen lienzos de trabajo, lo que, a la vista de muchos,

podría ser grotesco, pero la razón del mismo elemento cultural genera admiración en quienes lo comprenden. Es allí donde está la esencia de la estética: en el carácter emocional que produce la observación de lo creado.

Desde los elementos pedagógicos, surge entonces la posibilidad de desarrollar el aspecto estético con todos sus componentes: psicológico, afectivo y motor. Ese despliegue de las experiencias estéticas incrementa el manejo de distintas formas de gozo y expresión, en la proyección de formar estudiantes generadores de cultura y amantes de los valores propios de su entorno. Esto ocurre a través del desarrollo de ejes como la expresión creativa en todas sus dimensiones y el sentido estético, mediante la participación en actividades artísticas, plásticas y dramáticas que permitan favorecer la libre expresión con la sensibilización y manipulación de diferentes elementos para llevarlos a la toma de conciencia de sí mismo y de los otros.

De otra parte, en lo referente al marco legal del estudio, los principios políticos descritos a continuación constituyen directrices orientadoras de los aspectos relacionados a los procesos educación. En principio, se encuentran la Constitución Política colombiana y la Ley General de Educación. He aquí los artículos relevantes:

Constitución Política de Colombia

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fortalecer el acceso a la cultura por medio de la educación y la enseñanza científica, técnica y artística.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres, los planes de desarrollo incluirán el fomento de la ciencia y la cultura; el Estado creará incentivos a personas y entidades que enriquezcan esta actividad.

Ley 115 de 1994, por la cual se expide la Ley General de Educación

CAPÍTULO 1

Artículo 14. Enseñanza obligatoria Modificado por el art. 2, Ley 1013 de 2006. Letra d: La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación de los valores humanos.

Artículo 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria.

LITERALES

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.

e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos.

j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.

k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana.

l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.

Organización para la prestación del servicio educativo

TÍTULO IV

CAPÍTULO 2. CURRÍCULO Y PLAN DE ESTUDIOS

Artículo 76. Concepto de currículo. Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudios, programas, metodología, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

Artículo 77. Autonomía escolar. Dentro de los límites fijados por la presente ley y el proyecto educativo institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimiento definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la Ley, adoptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional.

Artículo 78. Regulación del currículo. El Ministerio de Educación Nacional diseñará los lineamientos generales de los procesos curriculares y, en la educación formal establecerá los indicadores de logros para cada grado de los niveles educativos, tal como lo fija el artículo 148 de la presente Ley.

Artículo 79. Plan de estudios. El plan de estudios es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus respectivas asignaturas, que forman parte del currículo de los establecimientos educativos.

Decreto 1860 de 1994 (agosto 3) Ministerio de Educación Nacional (por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales)

CAPÍTULO V. ORIENTACIONES CURRICULARES

Artículo 36. PROYECTOS PEDAGÓGICOS. El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. La enseñanza prevista en el artículo 14 de la ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos.

Los proyectos pedagógicos también podrán estar orientados al diseño y elaboración de un producto, al aprovechamiento de un material equipo, a la adquisición de dominio sobre una técnica o tecnología, a la solución de un caso de la vida académica, social, política o económica y en general, al desarrollo de intereses de los educandos que promuevan su espíritu investigativo y cualquier otro propósito que cumpla los fines y objetivos en el proyecto educativo institucional.

La intensidad horaria y la duración de los proyectos pedagógicos se definirán en el respectivo plan de estudios.

Artículo 44. MATERIALES DIDÁCTICOS PRODUCIDOS POR LOS DOCENTES. Los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo, en los que pueden estar incluidos instructivos sobre el uso de los textos del bibliobanco, lecturas, bibliografía, ejercicios, simulaciones, pautas de experimentación y demás ayudas. Los establecimientos educativos proporcionarán los medios necesarios para la producción y reproducción de estos materiales.

Ley 1620 del 15 de marzo 2013, por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar

CAPÍTULO III. EL SECTOR EDUCATIVO EN EL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y FORMACIÓN PARA LOS DERECHOS HUMANOS, LA EDUCACIÓN PARA LA SEXUALIDAD Y LA PREVENCIÓN Y MITIGACIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR.

Artículo 15. Numeral 1. Promover y fomentar conjuntamente con las Secretarías de Educación certificadas, en los establecimientos educativos, la implementación de los programas para el desarrollo de competencias ciudadanas, la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, de conformidad con los lineamientos, estándares y orientaciones que se definan. Dicha implementación se hará a través de proyectos pedagógicos de carácter obligatorio, de conformidad con

el artículo 14 de la Ley General de Educación, como parte de los Proyectos Educativos Institucionales -PEI- o de los Proyectos Educativos Comunitarios -PEC-, según el caso.

Código de la Infancia y la Adolescencia. Ley 1098 de 2006 de 8 de noviembre de 2006

Artículo 2. Objeto. El presente código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

Artículo 3. Sujetos titulares de derechos. Para todos los efectos de esta ley son sujetos titulares de derechos todas las personas menores de 18 años. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 34 del Código Civil, se entiende por niño o niña las personas entre los 0 y los 12 años, y por adolescente las personas entre 12 y 18 años de edad.

Artículo 9. Prevalencia de los derechos. En todo acto, decisión o medida administrativa, judicial o de cualquier naturaleza que deba adoptarse en relación con los niños, las niñas y los adolescentes, prevalecerán los derechos de estos, en especial si existe conflicto entre sus derechos fundamentales con los de cualquier otra persona.

En caso de conflicto entre dos o más disposiciones legales, administrativas o disciplinarias, se aplicará la norma más favorable al interés superior del niño, niña o adolescente.

Artículo 15. Ejercicio de los derechos y responsabilidades. Es obligación de la familia, de la sociedad y del Estado, formar a los niños, las niñas y los adolescentes en el ejercicio responsable de los derechos. Las autoridades contribuirán con este propósito a través de decisiones oportunas y eficaces y con claro sentido pedagógico.

El niño, la niña o el adolescente tendrán o deberán cumplir las obligaciones cívicas y sociales que correspondan a un individuo de su desarrollo.

En las decisiones jurisdiccionales o administrativas, sobre el ejercicio de los derechos o la infracción de los deberes se tomarán en cuenta los dictámenes de especialistas.

Artículo 28. Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Parágrafo 2°. Cuando sea permitido el ingreso a niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos masivos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores, la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal.

Artículo 31. Derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes. Para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés.

El Estado y la sociedad propiciarán la participación activa en organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, cuidado y educación de la infancia y la adolescencia.

Artículo 42. Obligaciones especiales de las instituciones educativas. Para cumplir con su misión las instituciones educativas tendrán entre otras las siguientes obligaciones:

NUMERALES

1. Facilitar el acceso de los niños, niñas y adolescentes al sistema educativo y garantizar su permanencia.
2. Brindar una educación pertinente y de calidad.
3. Respetar en toda circunstancia la dignidad de los miembros de la comunidad educativa.
4. Facilitar la participación de los estudiantes en la gestión académica del centro educativo.
7. Respetar, permitir y fomentar la expresión y el conocimiento de las diversas culturas nacionales y extranjeras y organizar actividades culturales extracurriculares con la comunidad educativa para tal fin.
8. Estimular las manifestaciones e inclinaciones culturales de los niños, niñas y adolescentes, y promover su producción artística, científica y tecnológica.
9. Garantizar la utilización de los medios tecnológicos de acceso y difusión de la cultura y dotar al establecimiento de una biblioteca adecuada.
12. Evitar cualquier conducta discriminatoria por razones de sexo, etnia, credo, condición socio-económica o cualquier otra que afecte el ejercicio de sus derechos.

Artículo 43. Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos. Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

NUMERALES

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los Derechos Humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás,

especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.

2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.

3. Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia niños y adolescentes con dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños y adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales.

Artículo 44. Obligaciones complementarias de las instituciones educativas. Los directivos y docentes de los establecimientos académicos y la comunidad educativa en general pondrán en marcha mecanismos para:

1. Comprobar la inscripción del registro civil de nacimiento.

4. Garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar.

8. Coordinar los apoyos pedagógicos, terapéuticos y tecnológicos necesarios para el acceso y la integración educativa del niño, niña o adolescente con discapacidad.

Artículo 44. Obligaciones complementarias de las instituciones educativas. Los directores y educadores de los centros públicos o privados de educación formal, no formal e informal, no podrán imponer sanciones que conlleven maltrato físico o psicológico de los estudiantes a su cargo, o adoptar medidas que de alguna manera afecten su dignidad. Así mismo, queda prohibida su inclusión bajo cualquier modalidad, en los manuales de convivencia escolar.

Capítulo 3.

Diseño metodológico

La presente investigación es de tipo total, es decir, se realizó de forma interdisciplinaria. Involucró un enfoque cualitativo, que se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños, y uno cuantitativo, que se refiere a la posibilidad de la cuantificación de los fenómenos sociales, el análisis de la información y la complementación con otras fuentes. En este tipo de investigación interesa lo que los estudiantes dicen, piensan, sienten o hacen.

Es importante decir que la mayoría de los proyectos de carácter educativo, por lo general, se enmarcan en la investigación cualitativa, debido a que se concentran en estudiar hechos a partir del análisis del objeto de estudio en su medio natural y cultural. Estas descripciones logran puntualizar los fenómenos observados. En este enfoque, generalmente, no intervienen técnicas estadísticas y cada problemática es considerada como única, no generalizable.

A diferencia de los estudios correlacionales o experimentales, más que determinar la relación de causa y efecto entre dos o más variables, la investigación cualitativa se interesa principalmente en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso relacionado con el asunto o problema. En la definición de Gregorio Rodríguez Gómez et al., citado por Austin Millán: “La investigación cualitativa, en sus diversas modalidades: investigación participativa, investigación de campo, participación etnográfica, estudio de casos, etc., tienen como característica común referirse a sucesos complejos que tratan de ser descritos en su totalidad, en su medio natural” (Henríquez Orrego, 2008, s. p.).

Teniendo en cuenta estas conceptualizaciones, la investigación cualitativa se basa en una situación social. Su objetivo es proporcionar elementos que faciliten el juicio práctico en situaciones concretas, con el fin de validar las teorías e hipótesis que se generen. Es por ello que no depende tanto de pruebas científicas de verdad, sino de la utilidad para ayudar a las personas a actuar de modo más perspicaz y acertado, con acciones enmarcadas dentro de procesos de formación. Según Austin Millán: “La investigación cualitativa es plural, ofrece amplitud de criterios a lo largo de todo el proceso de investigación, por lo tanto no hay "recetas" fijas como en la investigación cuantitativa” (Henríquez Orrego, 2008, s. p.).

La investigadora Evelyn Jacob (1988) identificó cinco tradiciones en la investigación cualitativa: etología humana, psicología ecológica, antropología cognitiva, etnografía de la comunicación, interacción simbólica (Mondragón-Laínez y Zúniga-González, 2017). Sin embargo, esta taxonomía

(...) fue criticada fuertemente por una serie de autores británicos, que denunciaron su sesgo antropológico, su reduccionismo al ignorar la realidad de otros estudios desarrollados en contextos no norteamericanos y su fundamentación en los postulados kuhnianos (Atkinson et al., 1988). Posteriormente, Jacob publicaría una revisión de su propuesta; añadiendo una sexta tradición y reordenando el listado de las tradiciones dominantes en la investigación educativa (Jacob, 1988). (Mondragón-Laínez y Zúniga-González, 2017, p. 774)

Esto permite, en las investigaciones relacionadas con pedagogía, tener un abanico de posibilidades, ya que en este campo la observación y la vivencia se dan, más que como estudio, de una forma espontánea. Estos son constantes en diferentes momentos y circunstancias y permiten hacer otros tipos de análisis.

Según Sandín-Esteban (2003), en particular, el método de la investigación-acción se ubica en la metodología orientada a la práctica educativa. La misma autora afirma:

Desde esta perspectiva, la finalidad esencial de la investigación-acción, no es la acumulación de conocimientos relacionados a la enseñanza y a la comprensión de la realidad en este ámbito, sino que se fundamenta aportando información para la toma de decisiones dentro de los procesos de cambio conlleven al mejoramiento de dichas prácticas. Justamente, siguiendo con los objetivos principales de la investigación-acción está el mejorar las estrategias, más que generar conocimientos; así la producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él (Eliot, 1993). (Sandín Esteban, 2003, p. 33)

Goyette y Lessard-Hébert (1988), como se citan en Sandín Esteban (2003), plantean que la investigación-acción no tiene un solo marco ideológico y que hay una multiplicidad de lenguajes epistemológicos en los que sus prácticas pueden basarse. En la investigación-acción sobresalen los paradigmas interpretativo y crítico, ya que pretende influir en la transformación de la realidad y de la sociedad, así como la toma de conciencia del papel que tienen las personas en ese cambio (Sandín Esteban, 2003).

Parafraseando a esta misma autora, en el caso de la educación como experiencia social, significa embarcarse en un proyecto crítico planteando la relación entre lo real y lo posible (Sandín Esteban, 2003). Para ello, en primer lugar, el investigador lleva a cabo un estudio que le permita especificar un plan de acción; luego emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada y, por último, los participantes reflexionan explicando los progresos y comunicando estos resultados a la comunidad de investigadores de la

acción. Además, hay que tener en cuenta que, en esta investigación, las teorías no se validan de forma independiente para aplicarlas luego a la práctica, sino a través de la práctica misma; por ello, el proceso en la metodología puede estar siendo evaluado y, por qué no, transformado.

Allí, la investigación y la acción ocurren en simultánea y en el proceso está incluida la población objeto de estudio o beneficiaria, a diferencia de la investigación cuantitativa, donde los objetivos se expresan a manera de descripciones y relaciones entre variables (Austin Millán, citado por Henríquez Orrego, 2008, s. p.). Desde esta perspectiva, este tipo de investigación “(...) implica la utilización de una diversidad de materiales que describen la rutina, las situaciones y los significados, que estos tienen dentro de este medio natural como es el caso la escuela” (Rodríguez Gómez, 1996, p. 72, citado por Austin Millán, en Henríquez Orrego, 2008, s. p.). Según Kemmis y McTaggart,

Significa darse cuenta de que las clases, las escuelas y la sociedad de hoy son resultados de un proceso de formación social e histórica y que, para lograr una forma diferente de clases, escuelas o sociedades, debemos emprender un proceso de reforma o transformación: una lucha por una reforma. (1988, pp. 39-40).

El siguiente proyecto se desarrollará con los niños y niñas del grado séptimo la jornada tarde en edades de 12 a 14 años, del Colegio Distrital República Dominicana, ubicado en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá. Las características comunes entre los estudiantes de la institución son: la pertenencia a los estratos 2 y 3; la actividad económica de sus familias tiene que ver con oficios relacionados con el comercio o trabajo microempresarial; en su mayoría, sus familias cuentan con un nivel académico de educación básico secundario.

A su vez, presentan una gran diversidad cultural, ya que un buen número de la población estudiantil proviene de las ciudades costeras. Algunos vienen de familias disfuncionales, donde falta uno de los padres, en la mayoría de los casos, el padre, a veces reemplazado por el padrastro. Muchos presentan falta de acompañamiento y carencia de afecto. También se atienden estudiantes con necesidades educativas especiales de hipoacusia y déficit cognitivo leve.

En estas edades, además, se demuestra poco interés por experimentar el conocimiento. Los estudiantes son poco curiosos, creativos, no aplican los hábitos, ni patrones a seguir dentro de las competencias cognitiva, comunicativa, socioafectiva, estética, adquiridos en los grados anteriores. Lo anterior se debe, en un gran porcentaje, a que no cuentan con el acompañamiento desde casa y, por otro lado, algunos muestran dificultades de aprendizaje comunes, tales como dislexia, disortografía, digrafía, discálculo, hiperactividad, aprendizaje lento o escasos hábitos de estudio.

Capítulo 4. Propuesta

El dibujo con figuras geométricas como estrategia didáctica para aplicar las TIC y promover el liderazgo en el grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde

Esta propuesta busca que los estudiantes del grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde, en un trabajo autónomo y compartido, realicen actividades como guías, videos y presentaciones interactivas, que promuevan la autoestima, el respeto y un mayor acercamiento al conocimiento de las redes sociales, programas en el manejo de la información más responsable con el apoyo permanente de los padres y madres de familia.

Los usos de estas estrategias didácticas buscan promover el *aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos*. En su proceso de aplicación, se integran en el proceso de aprendizaje que desarrollan los estudiantes del grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde, en el área de informática.

La justificación fundamental para la realización de esta propuesta es la presencia del *cyberbullying* entre los estudiantes. Para ello, se propone realizar un trabajo cooperativo, en el que se desarrollen actividades didácticas, involucren las TIC y las técnicas de las artes gráficas, especialmente los dibujos con figuras geométricas. Se busca con estas actividades que los estudiantes sean partícipes y ejecutores de sus propios mecanismos de motivación en el mejoramiento de aprehensión del conocimiento y solución de conflictos.

El papel de la familia en la propuesta es un factor esencial para la motivación, ejecución y vigilancia del buen uso de las redes sociales, en el momento de desarrollar las actividades fuera del entorno escolar. Con ello, se les estaría devolviendo nuevamente la responsabilidad a los padres en la formación de sus hijos e hijas, quienes por diversas circunstancias han delegado casi en su totalidad esta formación a la escuela y, en el peor de los casos, a las redes sociales.

Objetivos de la propuesta

a) Objetivo general. Elaborar una propuesta didáctica que, apoyada en las artes gráficas y las TIC, permita promover en los estudiantes del grado séptimo del colegio República Dominicana una actitud de liderazgo.

b) Objetivos específicos.

- Revisión bibliográfica que permita la conceptualización de los términos más relevantes del proyecto
- Integrar las asignaturas de artes e informática a través de la elaboración de la propuesta
- Evaluar el conocimiento de los estudiantes del grado séptimo del colegio República Dominicana acerca de las redes sociales
- Diseñar guías de trabajo para el desarrollo de la propuesta

Estrategias y actividades

Para el desarrollo de esta propuesta, se utilizarán las diferentes ayudas educativas con las que se pretende despertar diferentes sensaciones visuales, auditivas, y táctiles en los estudiantes, con el fin de estimular y facilitar su aprendizaje. Las guías de esta propuesta estarán pilotadas por el

formato de secuencias didácticas, con el fin de construir en los estudiantes la aprehensión del conocimiento de las diferentes asignaturas, en busca de la formación de liderazgo.

Personas responsables y beneficiarios de la propuesta

La persona encargada y directamente responsable de la propuesta será María Stella Cardozo Rodríguez, licenciada en Informática de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, especialista en Lúdica Educativa de la Fundación Universitaria Juan de Castellanos y con veinte años de experiencia docente. Por otra parte, el proyecto va enfocado principalmente a los estudiantes de grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde.

Recursos

- Recurso humano: estudiantes de grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde
- Recursos técnicos: *video beam*, sala de sistemas
- Recursos didácticos: películas, representaciones teatrales, videoclips, materiales para trabajos manuales

Indicadores de logro

Los indicadores se plantean a partir de los espacios de trabajo de cada una de las guías que van a desarrollar los estudiantes en las horas de la clase de informática. Se enumeran a continuación:

- Reflexiono sobre los valores de respeto y solidaridad al realizar las actividades propuestas en cada guía.

- Realizo las actividades artísticas, como los dibujos con figuras geométricas propuestas en cada guía, para socializar con mis compañeros los conceptos desarrollados.
- Elaboro videoclips que promueven el uso responsable de las redes sociales.
- Explico a mis compañeros, mediante presentaciones en PowerPoint, la importancia de conocer y aplicar los programas para manejar información de las diferentes áreas del conocimiento.

Tabla 1. Elementos de la propuesta

IDENTIFICACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA		
ÁREA Tecnología e Informática Humanidades Artes		ASIGNATURA Informática Español Dibujo
PROBLEMA SIGNIFICATIVO DEL CONTEXTO Cómo, a través de la creación de cuentos, se logra mejorar la autoestima de los estudiantes		
TÍTULO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA La caricatura y la autoestima El cuento y los valores Folleto y la familia		
EJE TEMÁTICO Uso de procesador de texto en la creación de caricaturas que mejoren la autoestima en los estudiantes		
COMPETENCIA POR DESARROLLAR Produce textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y crea sus propios dibujos a través de un procedimiento estratégico para su elaboración.		
SER	SABER	HACER

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla el proceso de auto respeto en la creación de dibujos representativos de su cuento. • Asume una actitud de compromiso consigo mismo al crear sus dibujos, que fortalece su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea sus propios personajes en el cuento de su vida. • Realiza los bocetos de los personajes de su cuento usando graficador Paint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga cómo se realiza un cuento. • Investiga acerca de qué es una caricatura.
---	---	--

Fuente: de la autora

GUÍA #1

COMPONENTES DEL COMPUTADOR

INSTRUCCIONES

- Organizar el grupo en parejas.
- Realizar una pequeña encuesta entre la pareja acerca de cuáles son los componentes del computador.
- Intercambio de respuestas, teniendo en cuenta la aclaración por parte de docente acerca de:
 - Los componentes del computador
 - El graficador Paint y uso de todas las herramientas para realizar dibujos
 - Técnica del puntillismo en plastilina
- Realizar la actividad #1.

ACTIVIDAD #1

1. Encuesta

- ¿Tienes computador?
- ¿Qué es un computador?

- ¿Cuáles son los componentes del computador?
 - ¿Qué componentes tiene tu computador?
2. Hacer una sopa de letras con veinte (20) términos característicos de los componentes del computador.
 3. Dibujar un computador, el hardware básico y complementario, utilizando el graficador Paint.

PARA TRABAJO INDIVIDUAL

En un octavo de cartulina, dibujar un dispositivo de salida o entrada y utilizar plastilina en bolitas diminutas para rellenarlo (técnica del puntillismo).

GUÍA #2

PROCESADOR DE PALABRAS

INSTRUCCIONES

- Organizar el grupo en parejas.
- Establecer normas del uso de la sala de sistemas.
- Aclarar la importancia del trabajo colaborativo.
- Seguir paso a paso cada instrucción del docente, con respecto a:
 - Uso básico del procesador de palabras Word del menú inicio (portapapeles, fuente, párrafo)
 - Técnica del collage
- Tomar apuntes de los menús emergentes de los temas vistos (fuente, párrafo portapapeles).

- Realizar la actividad #2.

ACTIVIDAD #2

1. Crear un cuento a mano, donde los protagonistas sean los integrantes de la pareja y se resalten las cualidades de cada uno.

2. Digitar el cuento en el procesador de texto Word y:

- Modificar la fuente de cada párrafo (fuente, tamaño color estilo)
- Alinear cada párrafo en diferente posición
- Modificar el interlineado de cada párrafo

TRABAJO INDIVIDUAL

- Realizar un cuento de cinco páginas, en donde los protagonistas sean los miembros de la familia del estudiante y modificar el documento como en la actividad #2.

- Elaborar un dibujo que relate el cuento utilizando la técnica del collage.

GUÍA #3

PROCESADOR DE PALABRAS

INSTRUCCIONES

- Organizar el grupo en parejas.
- Establecer normas del uso de la sala de sistemas.
- Reforzar la importancia de la tolerancia frente a los gustos del compañero.
- Seguir paso a paso cada instrucción del docente, con respecto al
 - Uso básico del procesador de palabras Word del menú Insertar (formas, texto)
 - Técnica del dibujo con formas geométricas (teselaciones)

- Tomar apuntes de los menús emergentes temas vistos (formas texto).
- Realizar la actividad #3.

ACTIVIDAD #3

1. En el cuento de la actividad anterior, agregar en cada párrafo 5
 - Word Art, modificarlo en apariencia y forma
 - Diseñar tres personajes del cuento utilizando formas básicas mediante las herramientas de dibujo

TRABAJO INDIVIDUAL

- Realizar en un octavo de cartulina un dibujo que represente el cuento familiar utilizando dibujos con figuras geométricas.
- En Word, crear una teselación e imprimir.

GUÍA #4

PROCESADOR DE PALABRAS

INSTRUCCIONES

- Organizar el grupo en parejas.
- Establecer normas del uso de la sala de sistemas.
- Motivar a los estudiantes a que realicen dibujos en los que destaquen los valores de su compañero de trabajo, con el fin de lograr el respeto entre ellos.
- Seguir paso a paso cada instrucción del docente, con respecto a
 - Uso básico del procesador de palabras Word de los menús Diseño de página
 - Motivar a la creatividad para el uso del reciclaje

- Tomar apuntes de los menús emergentes temas vistos (configuración de página y fondo de página).

- Realizar la actividad #4.

ACTIVIDAD #4

1. Diseñar un folleto en el que aplique todo lo visto en las guías 1, 2 y 3, en el que el tema sea el respeto por sí mismo y los demás.

2. Utilice en la creación del folleto orientación del papel, columnas, bordes de página, bordes de párrafo, ajuste al texto.

TRABAJO INDIVIDUAL

- Realizar un folleto familiar en el que se describa la importancia de cada uno de los miembros.
- Diseñar en material reciclable un árbol con los miembros de tu familia.

GUÍA #5

PROCESADOR DE PALABRAS

INSTRUCCIONES

- Organizar el grupo en parejas.
- Establecer normas del uso de la sala de sistemas.
- Motivar a los estudiantes al buen uso de las redes sociales.
- Seguir paso a paso cada instrucción del docente, con respecto a
 - Qué es una red social
 - Los beneficios y perjuicios que tiene el mal uso de las redes sociales

ACTIVIDAD # 5

1. Crear un grupo en WhatsApp para mejorar la comunicación para la realización de tareas escolares.
2. Llevar una bitácora a propósito de qué tanto me ayuda o qué tanto tiempo desperdicio en él.

TRABAJO INDIVIDUAL

- Realizar una charla familiar, solo a través de WhatsApp, sin tener contacto visual.
- Realizar otra charla con la familia en la que no haya encendido ningún aparato de comunicación.
- Realizar un cuadro comparativo de las dos experiencias.

GUÍA #6

PROCESADOR DE PALABRAS

INSTRUCCIONES

- Organizar el grupo en parejas.
- Establecer normas del uso de la sala de sistemas.
- Motivar a los estudiantes a diseñar su periódico escolar.
- Seguir paso a paso cada instrucción del docente, con respecto a
 - Qué es una plantilla de Word
 - Los beneficios y perjuicios que tiene el mal uso de las plantillas

ACTIVIDAD #6

1. Crear un grupo de trabajo en el que se dividan las secciones que deseen que tenga su periódico escolar.
2. Realizar un prototipo del periódico utilizando la técnica del collage.
3. Transcribir el periódico en Word utilizando todo lo visto en clase.

TRABAJO INDIVIDUAL

- Realizar una revista familiar, en la que cada miembro realice su biografía como un reportaje utilizando la técnica del collage.
- Transcribir la revista a Word.

Capítulo 5

Conclusiones

Las estrategias que he propuesto mediante el uso de las artes gráficas a través de las guías promueven en los estudiantes de grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana, jornada tarde, el desarrollo de sus capacidades en el dibujo con figuras geométricas aplicadas al uso de las TIC en el área de informática. De otra parte, el trabajo en grupo permite el intercambio de materiales y opiniones frente a cada una de las actividades que propone la guía.

El proceso de investigación que he adelantado me ha enseñado a sistematizar mi experiencia de trabajo en el aula con los grados séptimo de la jornada tarde en el Colegio Distrital República Dominicana. Para acercar a los jóvenes de este grado, he utilizado diversos materiales, con el objetivo de crear situaciones que generen inquietud y preguntas sobre los diversos servicios que presta un computador y las posibilidades que brindan a través de los diversos programas y el uso de las páginas en el manejo de información o las redes sociales, los cuales promueven otros espacios de comunicación que rompen las fronteras de la cotidianidad, la localidad, la nación y el mundo.

Así mismo, identificar la situación de baja autoestima en los jóvenes, la influencia en las relaciones con los compañeros y la falta de acercamiento a la información de forma crítica plantea el reto para los docentes de informática de construir actividades que usen el arte como medio para promover un conocimiento crítico y reflexivo en los jóvenes frente a las redes sociales y el papel que ellas tienen en desarrollar sus capacidades de liderazgo.

Finalmente, considero que un elemento fundamental en el proceso que se pretende adelantar con los estudiantes de grado séptimo de la jornada tarde del Colegio Distrital República

Dominicana, en la asignatura de informática, es establecer una mayor relación entre padres e hijos, que fomenten una mejor convivencia con su entorno y un uso adecuado de las redes y se obtenga como resultado en los estudiantes un ser integral con liderazgo.

Lista de Referencias

- ABCpedia. (19 de agosto de 2015). *Definición de arte* [Entrada en un blog]. Recuperado de <http://www.abcpedia.com/arte-dibujo/definicion-de-arte>
- Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. (s. f.). *Localidad de Suba*. Recuperado de <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/localidades/suba>
- Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación de Bogotá. (s. f.). *Colegio República Dominicana (IED)*. Recuperado de https://educacionbogota.edu.co/media/k2/attachments/COLEGIO_REPUBLICA_DOMINICANA_IED.pdf
- Argüelles Pabón, D. C. y Nagles García, N. (2001). *Estrategia para promover procesos de aprendizaje autónomo*. Bogotá: Instituto de Estudios a Distancia.
- Atkinson, H. C. y Begg, E. J. (1988). The binding of drugs to major human milk whey proteins. *British Journal of Clinical Pharmacology*, 26 (1), 107-109.
- Bejerano González, F. (2009). La expresión plástica como fuente de creatividad. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1 (4).
- Bleger, J. (1983). Grupos operativos en la enseñanza. En *Temas de psicología. Entrevistas y grupo* (pp. 57-117). México: Nueva Visión.
- Cómo dibujar un león. (2018). En *Cuento cuentos.net*. Recuperado de <http://www.cuentocuentos.org/dibujo-colorear/1576/como-dibujar-un-leon.html>
- Collage. (2018). En *Wikipedia*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Collage>
- Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. (2009). El aprendizaje en la era digital. Profesor y alumno ante las TIC. *Temas para la Educación. Revista Digital para*

- Profesionales de la Enseñanza*, 5. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6277.pdf>
- Estudiante. (2018). En *Wikipedia*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Estudiante>
- Jacob, E. (1988). Clarifying Qualitative Research: A Focus on Traditions. *Educational Researcher*, 17 (1), 16-24.
- Henríquez Orrego, A. (29 de febrero de 2008). (29 de febrero de 2008). Investigación cualitativa / Tomás Austin Millán. [Mensaje en un blog]. En *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://metodoinvestigacion.wordpress.com/2008/02/29/investigacion-cualitativa/>
- República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional. (1998a). *Lineamientos curriculares área artística*. Bogotá: Autor.
- República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional. (1998b). *Lineamientos curriculares educación ética y valores humanos*. Bogotá: Autor.
- Imagui. (2018a). *Cómo realizar un dibujo con figuras geométricas*. Recuperado de <http://www.imagui.com/a/como-realizar-un-dibujo-con-figuras-geometricas-Toebg7bkb>
- Imagui. (2018b). *Dibujo de tren de figuras geométricas*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/311452130457274493/?lp=true>
- Lenguaje. (2018). En *The Free Dictionary, by Farlex*. Recuperado de <http://es.thefreedictionary.com/lenguaje>
- Metodología. (2018). En *Wikipedia*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Metodología>
- Mondragón-Laínez, A. D. y Zúniga-González, C. A. (2017). Reflexiones para medir el impacto socioeconómico del bono productivo alimenticio. *Revista Iberoamericana de Bioeconomía y Cambio Climático*, 3 (6), pp. 769-781.

Motivación. (2003). En *Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE*. Recuperado de <http://waece.org/diccionario/index.php>

Papacchini, Ángel. Dignidad, autonomía y solidaridad, Un mapa de valores para la educación. Documento presentado al Programa Nacional de Formación en Valores

Plástica con arte. (2018). Recuperado de <https://sites.google.com/a/ceipaugustabilbilis.com/plastica/circulos>

Poveda Moreno, D. H. (21 de abril de 2015). Técnica del puntillismo [Entrada en un blog]. En *TECNI"HAS*. Recuperado de <http://tecnihas.blogspot.com/2015/04/tecnica-del-puntillismo.html>

PRoFeBLoG. Proyecto Educativo para la promoción y uso de Blogs en Educación 2.0. Recuperado de <https://profeblog.wordpress.com/>

Read, H. (1986). *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós Ibérica (Versión original publicada en 1943).

Sandín Esteban, M. P. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y Tradiciones*. Madrid: Mc Graw Hill Interamericana.

Significados.com. (2016). *Significado de TIC*. Recuperado de <https://www.significados.com/tic/>

Significados.com. (2017). *Significado de Cyberbullying*. Recuperado de <https://www.significados.com/cyberbullying/>

Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional Preparatoria, Colegio de Educación Estética y Artística. (2012). Guía de estudio, 1ª. Unidad, 4º Año, “Introducción al Arte”. Recuperado de <http://plasticas.dgenp.unam.mx/inicio/introduccion/>